

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengoptimalan mutu pendidikan menjadi salah satu hal yang dapat mencerminkan suatu bangsa yang maju. Melalui pendidikan diharapkan siswa menjadi cerdas, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab untuk menunjang kehidupannya di masa yang akan datang. Mengingat matematika merupakan pengetahuan dasar yang diperlukan setiap siswa sebagai pondasi dalam menempuh pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Diharapkan siswa Sekolah Menengah Pertama untuk menguasai pelajaran khususnya matematika. Kesuksesan dari suatu pembelajaran dipengaruhi oleh guru, siswa, dan metode yang diterapkan. Namun, saat ini mutu dan kemampuan siswa belum memiliki hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari berbagai sumber informasi yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika masih belum optimal.

Hasil belajar merupakan pembandingan yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai suatu mata pelajaran. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mendapati proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2011), hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui tercapainya tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil atau tidak, bisa dilihat dari nilai-nilai matematika yang diperolehnya.

Berdasarkan data dari study *Trend in mathematic and science study* (TIMSS) 2015, dengan skor 397 menempatkan Indonesia pada nomor 45 dari 50 negara. Hal tersebut menandakan bahwa penguasaan matematika siswa masih jauh dari hasil yang diharapkan. Sejalan dengan itu data yang diperoleh dari litbang kemendikbud, perolehan nilai rerata Ujian Nasional SMP/MTs tahun pelajaran 2017 sebesar 54,25, hasil UN SMP tahun 2017 lebih rendah dibandingkan dengan tahun 2016 yang nilai reratanya 58,61. Sementara itu hasil

observasi peneliti di MTs Muhammadiyah 6 Sidoharjo menemukan kenyataan yang tidak diharapkan yaitu minimnya minat belajar siswa terhadap matematika dan banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika suatu pelajaran yang sulit untuk dipahami dan kurang menarik. Sejalan dengan Ahmadi (2011) Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang dimaksud dengan faktor internal yaitu fisiologis dan psikologis sedangkan yang dimaksud dengan faktor eksternal yaitu lingkungan dan instrumental. Model pembelajaran dalam matematika cenderung monoton dan membosankan. Adanya permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat dan inovatif supaya siswa dapat memperoleh hasil belajar matematika yang optimal.

Pembelajaran matematika mempunyai banyak kesenjangan yang bersumber dari guru, siswa, serta sarana yang mendukung. Kebanyakan guru belum menggunakan suatu model pembelajaran yang tepat dalam menjelaskan suatu materi sehingga siswa sulit untuk memahaminya yang menjadikan nilai mereka di bawah KKM. Agar suatu proses pembelajaran berlangsung menarik dan sesuai yang dikehendaki siswa, diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan konteks materi pembahasan, kemampuan guru, serta tingkat kematangan siswa. Seharusnya sebagai guru harus menguasai berbagai macam metode pembelajaran sehingga tidak akan membuat siswa merasa bosan. Perbedaan kemampuan berfikir yang diterapkan siswa yang berbeda-beda juga dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka, serta sarana yang digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar kurang memadai, seperti tidak tersedianya alat peraga, LCD, dan juga buku pegangan siswa. Meningkatkan hasil belajar matematika perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah *Two Stay Two Stray* dan *Teams Games Tournaments*.

Two Stay Two Stray merupakan pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok, tetapi kelompok satu harus membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Menurut Fadriani (2013), *Two Stay Two Stray* adalah pembelajaran yang menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Model pembelajaran

tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan teman satu kelompoknya ataupun dengan teman dalam kelompok lain, berinteraksi sosial dengan membagikan ide serta mempertimbangkan jawaban yang paling tepat dari hasil interaksinya tersebut (Lie Anita, 2007). Huda (2011), juga berpendapat *Two stay Two Stray* memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain.

Sedangkan menurut Steve Parson (Slavin 2008), *Teams Games Tournaments* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok dengan berlomba sebagai wakil team. Model *Teams Games Tournament* yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan. Nur dan Wikandari (2000), mengutarakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) sudah digunakan dalam berbagai macam pembelajaran, dan model ini cocok digunakan untuk mengajar dengan jawaban yang pasti, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakt-fakta serta konsep IPA. *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2014). Menurut Shoimin (2014), *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Selain model pembelajaran, ada faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Puspitasari (2012) motivasi belajar adalah segala usaha didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-

cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2006).

Berdasarkan permasalahan yang berhubungan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, peneliti tertarik menerapkan pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* dan *Teams Games Tournaments* ditinjau dari motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat didefinisikan masalah yang terkait antara lain :

1. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar mata pelajaran matematika yang terkadang dipengaruhi oleh kelemahan dari model pembelajaran yang digunakan guru.
2. Kurangnya perhatian siswa dalam belajar mata pelajaran matematika yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Guru belum memperkenalkan model belajar *Two Stay Two Stray* yang nantinya model pembelajaran ini juga dibutuhkan dalam belajar mengajar pada mata pelajaran matematika
4. Guru belum memperkenalkan model belajar *Teams Games Tournament* dalam melakukan pembelajaran matematika
5. Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai oleh guru pada beberapa materi khususnya matematika, dan kurang sesuainya itu akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan mudah untuk dikaji maka perlu dilakukan pembatasan masalah

Penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

1. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini dibatasi pada tes hasil belajar matematika pokok bahasan bilangan.

2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Two Stay Two Stray* dan *Teams Games Tournaments*.
3. Motivasi belajar siswa meliputi tinggi, sedang, dan rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah tersebut permasalahan pada penelitian dapat dirumuskan yaitu:

1. Apakah pengaruh model *Two Stay Two Stray* dan *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar?
2. Apakah pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar?
3. Apakah efek interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis dan menguji pengaruh model *Two Stay Two Stray* dan *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar.
2. Menganalisis dan menguji pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar.
3. Menganalisis dan menguji efek dari interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa memberikan daftar model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika terutama pada pengoptimalan hasil belajar pada model *Two Stay Two Stray* dan *Teams Games Tournaments*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam menyiapkan berbagai model pembelajaran dalam upaya mengarahkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.
- 2) Memotivasi guru untuk memperluas penggunaannya pada konsep-konsep atau materi-materi yang lain secara mandiri dan berkelanjutan.

b. Bagi siswa

- 1) Mengoptimalkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.
- 2) Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- 3) Membantu siswa dalam belajar matematika sehingga siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar matematika.